

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengaruh dari media massa saat ini memiliki peran yang penting dalam memainkan sisi emosional masyarakat dan dampaknya sangat terasa di kehidupan sosial. Stigma atau persepsi dan stereotip mengenai berbagai hal dapat dipengaruhi oleh media massa. Media massa seolah menjadi primadona di zaman modern seperti saat ini. Media massa dapat dikatakan sebagai idola, terutama bagi remaja-remaja sekarang yang dianggap pula memiliki ciri khas yang bisa menarik perhatian banyak orang dalam hal penyampaian pesan beserta informasi. Dari banyaknya *platform* media massa, film menjadi salah satu media favorit yang banyak diminati. Film juga menjadi media komunikasi yang di dalamnya terdapat sifat audio visual yang mampu mempersuasi banyak orang (Effendy, 2004).

Perkembangan industri film di zaman yang serba modern seperti saat ini, didukung dengan berbagai macam teknologi-teknologi baru, membuat manusia dapat dengan mudah mengekspresikan ide-ide kreatif yang mereka punya. Hasil ide-ide kreatif tersebut dituangkan dan dibentuk ceritanya dalam bentuk media film. Dalam sebuah film, manusia bisa menuangkan imajinasinya dan menyampaikan makna akan cerita yang akan dibawakan. Karena pada dasarnya film adalah sebuah teks yang didalamnya terdapat makna dan bersifat multi tafsir. Tanda-tanda ikonis berbentuk sebuah gambar yang memiliki kesamaan dengan objek merupakan struktur penyusun dari sebuah film. Terdapat pula indeks-indeks dari gambar yang sarat akan makna disertai dengan simbol-simbol yang memiliki banyak arti untuk ditafsirkan.

Film yang merupakan salah satu produk dari komunikasi, sampai saat ini masih sangat digemari oleh banyak masyarakat sebagai sarana mereka dalam mencari hiburan. Hal tersebut dibuktikan dengan antusiasme masyarakat yang hingga saat ini masih gemar datang ke bioskop demi menonton film-film favorit mereka. Industri film di Indonesia juga semakin berkembang dan maju, ditandai dengan semakin maraknya produksi-produksi film dalam berbagai genre yang berlangsung dari tahun ke tahun (Sanelin, 2019; Setioningtyas, 2022), (Prakosa, 2008) menyebutkan, secara etomologis, film merupakan sebuah gambar yang bergerak. Akan tetapi, beberapa pendapat lain mengungkapkan hal yang berbeda dengan apa yang disampaikan oleh Prakoso. Pendapat lain tersebut diantaranya menganggap bahwa sebuah film merupakan susunan gambar yang terdapat di dalam seluloid, yang kemudian diputar menggunakan teknologi yang dinamakan proyektor. Lebih lanjut, film sejatinya telah menawarkan ruang untuk demokrasi atau kebebasan dalam memberikan sebuah makna dan dari sebuah film tersebut masyarakat atau orang-orang bisa menafsirkannya dalam berbagai makna.

Santoso berpendapat bahwa selain sebagai sarana hiburan bagi masyarakat, film dijadikan sebagai alat konstruksi sosial. Untuk sebagian orang, menonton sebuah film dapat diartikan sebagai melihat sebuah gambaran realitas sosial yang ada di sekitar mereka. Realitas adalah konstruksi sosial yang diciptakan sebuah individu (Santoso, 2016; Setioningtyas, 2022). Konstruksi sosial tersebut mampu meyakini individu bahwa budaya yang terdapat di dalam film tersebut nyata adanya. Namun, bisa juga diartikan sebagai penciptaan budaya baru yang didasarkan oleh sebuah kepentingan. Dengan begitu, penggambaran realitas sosial melalui media yang menarik seperti film, sebuah budaya akan lebih mudah diubah maupun diterima oleh masyarakat yang secara tidak

langsung hal tersebut merupakan propaganda kepentingan dari beberapa orang maupun sebuah kelompok.

Lebih lanjut menurut Mudjiono terdapat beberapa alasan khusus mengapa orang-orang menyukai sebuah film. Diantaranya, masyarakat menyukai film karena di dalamnya terdapat unsur-unsur yang bisa menggugah usaha manusia untuk mencari hiburan dan meluangkan waktu mereka (Mudjiono, 2011; Setioningtyas, 2022). Selain itu, hal lain yang membuat masyarakat menggemari film adalah, film menyajikan cerita yang digambarkan secara audio visual. Sehingga membuat masyarakat tidak merasa bosan dengan alur cerita yang ingin disampaikan. Dibandingkan dengan novel atau cerita bergambar yang biasa kita temui dalam buku-buku, film terlihat lebih menarik dan lebih banyak digemari. Sebagai sebuah media hiburan, film dianggap sebagai salah satu media yang memiliki kekuatan besar dalam mempersuasi khalayaknya. Alasan tersebut tidak lepas karena adanya kritik dari publik dan adanya lembaga sensor yang menjadikan film sangat berpengaruh (Rivers et al., 2003). Sebuah alur cerita yang digambarkan atau divisualisasikan dalam bentuk film, ditambah dengan efek suara yang bagus dan menarik, menjadikan khalayak yang menikmati sebuah film tidak merasakan rasa bosan. Serta, khalayak tidak perlu lagi untuk berimajinasi tentang bagaimana alur cerita berjalan seperti sedang membaca buku.

Selanjutnya menurut (Rivers et al., 2003), kehadiran film tidak bisa dipandang sebelah mata. Karena hadirnya salah satu bentuk media massa ini, akan memberikan sebuah proses pemberian makna terhadap sebuah realitas yang ada di sekitar kita. Film juga telah memberikan sebuah tontonan bagi khalayaknya berupa sebuah realitas simbolik, yang bisa jadi berdampak buruk karena bisa saja dicerna atau dimaknai secara

mentah-mentah oleh khalayaknya menjadi sebuah bentuk kebenaran. Oleh karena itu, film dapat dinilai sebagai media yang memiliki kekuatan persuasi besar kepada khalayak.

Berdasarkan hal tersebut pelaku bisnis dalam industri perfilman di dunia berusaha menggabungkan kedua elemen tersebut dengan membuat film bertemakan pahlawan super yang di dalamnya terdapat berbagai macam pesan dan informasi. Salah satunya adalah pesan atau informasi mengenai maskulinitas dari pahlawan super itu sendiri. Dengan begitu kreator film bisa memainkan sisi emosional para penonton dan penggemar, serta membuat jalan cerita dari film tersebut lebih menarik untuk diikuti dan ditonton.

Film dengan tema pahlawan super sepertinya tidak pernah kehabisan penggemar. Baik di Indonesia hingga manca negara. Film dengan tema pahlawan super di zaman sekarang, menyajikan berbagai macam elemen dan ekspresi didalamnya. Pahlawan super yang sejatinya juga merupakan seorang manusia biasa seperti kita memiliki sisi maskulinitas dan dapat secara langsung menunjukkan sisi maskulinitasnya. Aksi-aksi dari pahlawan super ini mulai dari peranan mereka dalam memberantas kejahatan, keberanian untuk melawan penjahat, tubuh atletis, dan persepsi semua orang bahwa pahlawan super harus menjadi seseorang yang kuat demi melindungi masyarakat menunjukkan sisi maskulinitas dari pahlawan super itu sendiri. Dalam sebuah film, maskulinitas merupakan hal yang dapat diangkat dalam pembentukan sebuah makna. Baik untuk sekedar menyampaikan sisi maskulin dari karakter yang ada dalam film tersebut, maupun yang lainnya. Subjektivitas dari seorang sutradara, penulis, hingga penonton dari film-film tersebut akan menghasilkan pemaknaan yang berbeda-beda, dimana akan menimbulkan perbedaan penafsiran dengan pemandangannya.

Jenis kelamin atau yang lebih populer disebut *gender* oleh masyarakat di zaman sekarang adalah sebuah sifat alami yang ada pada diri manusia. Melalui konsep *gender* dijelaskan mengenai sebuah sifat yang ada pada diri laki-laki maupun perempuan yang terbentuk dari lingkungan sosial serta budayanya. Sebuah konsep mengenai *gender* ini bukan merupakan kodrat ketentuan yang berasal dari Yang Maha Kuasa. Akan tetapi, ini semua tercipta dari manusia yang membutuhkan proses panjang. Contohnya, seorang perempuan digambarkan sebagai manusia yang cantik, lemah lembut, memiliki sifat keibuan, penyayang, hingga sensitif. Sedangkan seorang laki-laki digambarkan sebagai manusia yang tampan, gagah, berani, rasional, kuat, dominan, hingga memiliki jiwa kepemimpinan yang tinggi (Fakih, 2008; Prabawaningrum, 2019). Konsep *gender* ini bersumber dari budaya ideologi yang tumbuh dan mendominasi, yaitu budaya ideologi patriarki. Sistem budaya ini merupakan sistem yang didominasi oleh laki-laki sementara perempuan dianggap sebagai sub-ordinat dan sistem kontrol bagi laki-laki (Fakih, 2008; Prabawaningrum, 2019).

Representasi merupakan sesuatu yang dapat diwujudkan dalam bentuk sebuah kata, gambar, cerita, lambang, sekuen, yang mewakili suatu ide, emosi, hingga sebuah fakta. Selain itu representasi juga bisa diartikan sebagai sebuah perbuatan yang mewakili peristiwa tertentu atau mewakili dari suatu keadaan tertentu. Stuart Hall berpendapat mengenai representasi yang merupakan sebuah produksi konsep makna dalam pikiran yang disampaikan melalui bahasa (Anjani, 2022; Zarate, 2012). Hal itu merupakan hubungan antara konsep dan bahasa yang menggambarkan suatu objek, orang, hingga fisik. Lebih lanjut, representasi juga dapat diartikan sebagai sebuah tindakan yang menghadirkan dan merepresentasikan sesuatu berupa tanda maupun simbol (Anjani,

2022). (Juliastuti, 2000) secara singkat mengungkapkan bahwa representasi adalah produksi makna-makna melalui bahasa dan lewat bahasa (yang berarti simbol-simbol, tanda tertulis, lisan, hingga gambar). Dengan begitu seseorang dapat menjelaskan dan mengungkapkan apa yang mereka pikirkan, konsep yang mereka ciptakan, dan ide-ide yang mereka kembangkan mengenai sesuatu.

Aprilia (Budi Hapsari & Sukardani, 2018) mengungkapkan bahwa representasi merupakan gambaran mengenai realitas yang ditunjukkan melalui simbol, kode-kode, makna, tanda, dan ideologi dari sebuah kebudayaan. Representasi pahlawan super dalam film *Spider-Man: No Way Home*, digambarkan sebagai seorang remaja yang baru saja menamatkan pendidikannya di bangku SMA. Dengan berbagai masalah yang didapatkannya selama melindungi masyarakat sekitar. Film-film yang bertemakan pahlawan super, merepresentasikan pahlawannya sebagai sosok yang dewasa, tegas, berani, tidak labil secara emosional, dan tidak mudah menangis atau cengeng.

Kualitas dari produk film-film buatan Amerika Serikat melalui industri film mereka merupakan salah satu yang paling digemari. Selalu ada gebrakan baru dan hal-hal menarik serta kreatif dalam setiap film yang mereka perkenalkan kepada khalayaknya. Amerika Serikat sangat terkenal dengan industri filmnya, hal tersebut menjadikan film sebagai salah satu daya tarik utama. Fenomena ini sudah berlangsung cukup lama, mengingat industri film di Amerika Serikat sudah bergerak sejak tahun 1900-an. Hollywood yang merupakan sebuah kawasan di wilayah Los Angeles California, Amerika Serikat, adalah sebuah kiasan atau sebutan dari industri media dan hiburan atau *entertainment*. Wilayah tersebut menjadikannya sebagai salah satu pemasuk pendapatan negara.

Marvel Studios sejatinya tidak langsung dikenal oleh khalayak luas sebagaimana perusahaan film itu berdiri sekarang. Perusahaan film tersebut berdiri, diawali oleh Martin Goodman dengan menggunakan nama Timely Publications pada tahun 1939. Berlokasi di salah satu kota terbesar di Amerika Serikat, New York, Timely Publications sendiri awalnya adalah perusahaan cetak yang merilis komik. Setelah melewati berbagai macam permasalahan, hingga sempat beberapa kali berganti nama, Timely Publications pada tahun 1961 secara resmi mengganti namanya menjadi Marvel Comics. Nama baru yang mereka sematkan untuk perusahaan tersebut seperti menjadi penyemangat bagi mereka untuk menciptakan lebih banyak lagi karakter-karakter manusia super.

Akan tetapi keberagaman cerita dari manusia-manusia super ciptaan Marvel Comics tersebut tidak sebaik seperti yang kita lihat saat ini. Meskipun memiliki banyak series komik, karakter manusia super yang beragam, penerimaan masyarakat atau khalayak pada awalnya sangat berbeda. Antusiasme dan ketertarikan dari khalayak akan komik-komik buatan Marvel Comics sangat rendah hingga membuat perusahaan tersebut terlilit hutang. Hingga akhirnya pada tahun 2005, Marvel Comics mendirikan perusahaan film yang dinamakan Marvel Studios. Marvel Studios didirikan sebagai lahan untuk membuat atau memproduksi film berdasarkan karakter-karakter yang diciptakan Marvel Comics. Lewat karya-karyanya, mulai dari komik hingga film, mereka berhasil menampilkan banyak karakter manusia super yang hingga hari ini banyak digemari oleh masyarakat luas. Tidak terkecuali sosok manusia laba-laba yang diciptakan dan dikembangkan ceritanya oleh Stan Lee pada awal tahun 1960-an. Dari cerita komik tersebut, karakter manusia laba-laba ini terus berkembang dan menarik perhatian banyak khalayak.

Film Spider-Man: No Way Home merupakan sekuel ketiga dalam Marvel Cinematic Universe setelah sebelumnya sukses dengan film Spider-Man: Homecoming, dan Spider-Man: Far From Home. Diproduksi oleh tiga studio film besar di Amerika Serikat, Columbia Pictures, Marvel Studios, dan Pascal Pictures, Spider-Man: No Way Home menawarkan cerita menarik dibalik kehebatan manusia laba-laba dalam melindungi masyarakat sekitarnya. Film ini membawa sejumlah kejutan bagi para penggemarnya dengan menghadirkan penjahat atau *villains* lama dari Spider-Man, hingga menghadirkan kembali kedua sosok Spider-Man dari Marvel Cinematic Universe sebelumnya.

Penggambaran maskulinitas yang diceritakan di film Spider-Man: No Way Home terlihat lebih kompleks. Hal tersebut ditandai oleh hadirnya karakter-karakter Spider-Man lama. Meskipun film mengenai manusia laba-laba super ini telah ada sebelumnya dan berulang kali dibuat ulang, peneliti tetap menggunakan film Spider-Man: No Way Home sebagai bahan penelitian, dikarenakan dalam film Spider-Man: No Way Home dapat merepresentasikan sisi maskulinitas yang lebih kompleks. Karena di setiap karakter dari Spider-Man dan *villains* yang ada memiliki latar belakang yang berbeda-beda.

Film Spider-Man: No Way Home juga telah memecahkan beberapa rekor, diantaranya adalah masuk dalam jajaran 10 film terlaris sepanjang sejarah. Dikutip dari halaman Kompas.com, menurut Variety, Spider-Man: No Way Home merupakan film ketiga yang dirilis oleh Marvel Cinematic Universe. Film ini berhasil mendapatkan pendapatan global sebesar 1,53 miliar Dollar AS. Jika dikonversikan ke dalam mata uang Indonesia, yaitu Rupiah, total menjadi Rp. 21,9 triliun. Dari pendapatan global tersebut, Marvel Cinematic Universe berhasil mendapatkan keuntungan besar. Karena pada modal

awal dalam pembuatan film Spider-Man: No Way Home, hanya menghabiskan dana sebesar 200 juta Dollar AS, atau jika dirupiahkan menjadi Rp. 2,85 triliun. Lebih lanjut, film Spider-Man: No Way Home juga mendapat predikat sebagai film terlaris selama Pandemi COVID-19. Pandemi COVID-19 yang melanda dunia beberapa tahun terakhir memang sangat berdampak pada kemajuan dan pendapatan di industri perfilman. Bagaimana tidak, bioskop yang semula menjadi tujuan utama masyarakat untuk menonton film-film baru, ditutup selama masa pandemi COVID-19.

Masih di halaman yang sama, yaitu Kompas.com, film Spider-Man: No Way Home yang berasal dari Amerika Serikat, berhasil mendapatkan pendapatan sebesar 668 juta Dollar AS. Pendapatan tersebut hanya berasal dari Amerika Serikat, yang membuat film ini menjadi film terlaris keenam sepanjang sejarah box office Amerika Serikat. Pencapaian tersebut berhasil mengungguli film Titanic yang dirilis pada tahun 1997, dan Jurassic World yang dirilis pada tahun 2015. Total masing-masing film tersebut mendapatkan pendapatan sebesar 659 miliar Dollar AS untuk Film Titanic dan 652 miliar Dollar AS untuk Film Jurassic World.

Jika melihat kembali mengenai film-film Spider-Man sebelumnya, dalam film Spider-Man hanya ada satu karakter Spider-Man. Film Spider-Man generasi awal disutradarai oleh Sam Raimi. Berlanjut ke seri atau generasi kedua dari film manusia laba-laba dengan judul *The Amazing Spider-Man* sutradara diganti oleh Marc Webb. Hingga akhirnya pada film Spider-Man generasi terakhir ini sutradaranya dirubah lagi. Kali ini giliran Jon Watts. Hal yang membuat film Spider-Man: No Way Home ini unik adalah film ini menjadi satu-satunya film yang menampilkan seluruh karakter Spider-Man dari 5 film sebelumnya dengan 3 aktor yang berbeda. Film ini seakan menjawab keinginan

dari para fans manusia laba-laba di seluruh dunia. Pada film Spider-Man generasi pertama, Toby Maguire adalah aktor yang dipilih untuk memerankan karakter manusia laba-laba. Toby berperan menjadi manusia laba-laba dalam 3 film Spider-Man generasi pertama yaitu *Spider-Man* (2002), *Spider-Man 2* (2004), dan *Spider-Man 3* (2007).

Berlanjut pada generasi kedua film Spider-Man, dilakukan perombakan jalan cerita dan penunjukkan aktor baru untuk memerankan karakter super hero favorit anak muda ini. Film Spider-Man generasi kedua ini memilih Andrew Garfield sebagai pemeran manusia laba-laba dengan judul *The Amazing Spider-Man*. *The Amazing Spider-Man* pertama dirilis pada tahun 2012. 5 tahun setelah film Spider-Man versi Toby Maguire dirilis. Lalu dilanjutkan dengan *The Amazing Spider-Man 2* yang dirilis pada tahun 2014.

Sekilas mengenai alur cerita dari film Spider-Man: No Way Home ini diawali dengan terbongkarnya identitas asli dari super hero manusia laba-laba akibat dari ulah Mysterio, salah satu *villains* atau penjahat dari film Spider-Man sebelumnya. Karakter utama dalam film tersebut yaitu seorang remaja SMA bernama Peter Parker yang juga merupakan Spider-Man merasa tidak nyaman akan hal tersebut. Tidak hanya identitas Peter yang terbongkar, identitas dan citra dari teman terdekat Peter lainnya seperti Michelle Jones, yang juga merupakan pacar dari Peter Parker, serta Ned Leeds, tangan kanan dari Peter Parker ikut terbongkar dan mendapat pandangan buruk dari masyarakat sekitar. Oleh karena itu, Peter lantas meminta bantuan dari seorang *sorcerer* bernama Doctor Strange, salah satu pahlawan atau super hero dengan kekuatan sihir (karakter super hero buatan Marvel Cinematic Universe). Peter meminta bantuan untuk menggunakan mantra Doctor Strange agar semua orang lupa bahwa Peter Parker adalah

Spider-Man. Dalam proses penggunaan mantranya, Peter mengganggu prosesnya dan membuat mantra Doctor Strange tersebut rusak.

Akibatnya, masyarakat tetap tidak melupakan sosok Peter Parker sebagai Spider-Man dan membuka sebuah portal untuk datangnya *villains* atau penjahat-penjahat lain dari seluruh universe yang mengenal sosok Peter Parker sebagai Spider-Man. Akan tetapi selain membuka jalan bagi para *villains* atau penjahat yang mengenal Peter Parker sebagai Spider-Man untuk masuk ke dunia Peter Parker yang sekarang, para Spider-Man pun juga datang. Spider-Man yang diperankan oleh Tobey Maguire dan Spider-Man yang diperankan oleh Andrew Garfield ikut datang untuk membantu Spider-Man Tom Holland dalam tugasnya mencegah *villains* atau penjahat ini membuat kerusakan dalam kota, menyembuhkan mereka, serta mengembalikan mereka semua ke universe mereka masing-masing. Namun ketika ketiga Spider-Man tersebut bertarung melawan *villains* atau penjahat, salah satu *villains* atau penjahat tersebut membunuh orang yang paling Peter Parker cintai, yaitu Aunt May, dan berhasil menghancurkan mantra yang sebelumnya sudah sempat terkunci lagi oleh Doctor Strange. Pada akhirnya akibat hancurnya mantra tersebut dan kematian Aunt May, Peter mengambil resiko untuk kembali menggunakan mantranya agar setiap orang termasuk teman-teman dan orang terdekatnya yang mengetahui Peter Parker adalah Spider-Man melupakan dan tidak mengenalinya.

Dari sekilas alur cerita Spider-Man: No Way Home tersebut peneliti tertarik untuk meneliti film Spider-Man: No Way Home karena film ini merupakan salah satu film Spider-Man terlaris yang pernah dibuat. Selain itu populernya karakter super hero Spider-Man dikalangan remaja juga menjadi daya tarik tersendiri. Penggabungan karakter dan

aktor pemeran Spider-Man lama bersama dengan *villains* menjadi satu di waktu yang sama, dengan alur cerita yang baru serta problem atau konflik yang baru menjadikan film ini layak untuk diteliti lebih dalam lagi. Tidak berhenti disitu, sejalan dengan inti permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini, yaitu representasi maskulinitas, penggambaran atas sisi maskulin yang ditunjukkan oleh sutradara dalam film ini melalui karakter Spider-Man itu sendiri lebih kompleks dan beragam. Karena tidak hanya penonton melihat dari kaca mata Spider-Man yang baru, yang diperankan oleh Tom Holland, penonton juga bisa melihat sisi maskulinitas dari persepsi atau kaca mata Spider-Man yang lama. Seorang remaja yang masih dalam proses mencari jati dirinya yang memiliki kekuatan super layaknya laba-laba.

Salah satu situs website yang cukup terkenal di Indonesia yaitu Quora membuka sebuah topik pembicaraan yang mana masyarakat bisa dengan bebas menyampaikan informasi maupun berpendapat terkait informasi maupun berita-berita baru. Melalui sebuah utas atau kolom yang dibuka, mereka menanyakan pendapat atau ulasan masyarakat mengenai film Spider-Man: No Way Home. Dari sekian banyaknya komentar dan pendapat masyarakat akan film tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa masyarakat menyukai film tersebut karena banyaknya elemen-elemen kejutan yang ditunjukkan dalam film. Elemen-elemen tersebut mencakup penggabungan karakter Spider-Man dan *villains* dari film-film sebelumnya, bagaimana perjalanan seorang Peter Parker muda dalam menghadapi penjahat dan masalah-masalah kehidupannya seperti sekolah, pertemanan, hingga konflik perasaan yang dilalui.

Dalam penelitian ini, peneliti akan membahas mengenai representasi maskulinitas yang ada pada karakter Spider-Man dalam film Spider-Man: No Way Home. Sutradara

sebagai seorang komunikator massa, menciptakan sebuah film yang bertujuan untuk menyampaikan sebuah pesan mengenai realitas sosial terutama mengenai maskulinitas. Teori yang akan peneliti gunakan adalah teori mengenai komunikasi massa, teori film, teori representasi, dan teori maskulinitas. Peneliti mengambil film ini sebagai bahan penelitian, ditujukan untuk mengetahui bagaimana representasi maskulinitas yang ada pada manusia-manusia super yang ada di film Spider-Man: No Way Home. Selain itu, peneliti menilai bahwa pada film ini, memiliki kriteria yang sesuai dengan unsur yang peneliti ingin temukan dalam potongan-potongan adegannya. Baik secara verbal, maupun non verbal.

Lebih lanjut, metode penelitian yang peneliti pilih pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika milik John Fiske. Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika milik John Fiske ini menjelaskan mengenai konsep dasar dari semiotika serta menjelaskan strukturalisasi dengan cara yang mendetail, jelas, dan relevan. Melalui model tersebut, terdapat kode-kode yang terbagi menjadi tiga level. Diantaranya adalah realitas, representasi, dan ideologi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian mengenai latar belakang di atas, peneliti membuat sebuah perumusan masalah dalam penelitian kali ini yaitu: Bagaimana representasi maskulinitas pada karakter Spider-Man dalam film Spider-Man: No Way Home?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat oleh peneliti adalah untuk mengetahui representasi maskulinitas pada karakter Spider-Man dalam film Spider-Man: No Way Home.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan, terdapat dua manfaat yang bisa diambil. Diantaranya:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan kajian dalam Ilmu Komunikasi yang berkaitan dalam meneliti representasi maskulinitas dalam film melalui pendekatan semiotika.

1.4.2 Manfaat Praktis

Melalui penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat dalam berbagi dan memberikan referensi untuk mahasiswa dan masyarakat mengenai penelitian yang berkaitan dengan representasi maskulinitas dalam sebuah film.